

Ημερίδα Φιλαναγνωσίας σε σύμπλεγμα Γ' - Δ' τάξης

Εκπαιδευτικός : Ελένη Ζαννέττου

Στο πλαίσιο της ημερίδας αυτής τα παιδιά μαζί με τους γονείς τους ασχολήθηκαν με δραστηριότητες παραγωγής και κατανόησης προφορικού και γραπτού λόγου με θεματική τα βιβλία.

Συγκεκριμένα, υπήρχαν πέντε σταθμοί και οι μαθητές έπρεπε να περάσουν εκ περιτροπής από αυτούς ώστε να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες.

1^{ος} σταθμός- Ρομποτική: Bee Bot και Mouse Stem

Ο πρώτος σταθμός αφορούσε δραστηριότητες προγραμματισμού και ρομποτικής μέσω της Bee bot και του Mouse Stem.

1^η δραστηριότητα: Bee Bot - «Με τη μελισσούλα βοηθό, θα φτάσεις στο σημείο το σωστό»

Στην πρώτη δραστηριότητα, τα παιδιά έπρεπε να προγραμματίσουν τη μελισσούλα να προχωρήσει



στο σημείο όπου βρισκόταν η απάντηση

στην κάρτα που διάλεγαν. Στις κάρτες

υπήρχαν έννοιες που αφορούσαν τα βιβλία(εξώφυλλο, οπισθόφυλλο,

συγγραφέας κτλ) καθώς και η οικογένεια της λέξης

βιβλίο.



2^η δραστηριότητα: Mouse Stem « Βιβλιοθήκη αν επισκεφτείς, να τι πρέπει να θυμηθείς»

Στη δεύτερη δραστηριότητα τα παιδιά έπρεπε να προγραμματίσουν το ποντικάκι να προχωρήσει τόσα βήματα όσα και η ένδειξη στο ζάρι. Μέσα



από τις κάρτες που υπήρχαν μάθαιναν βασικούς κανόνες χρήσης και συμπεριφοράς κατά την επίσκεψη σε μια βιβλιοθήκη.



την επίσκεψη σε μια βιβλιοθήκη.

2^{ος} σταθμός- « Ο τίτλος κρύφτηκε - Ο τίτλος αποκαλύπτεται»

Ο δεύτερος σταθμός περιλάμβανε δραστηριότητες δημιουργίας τίτλου που να ταιριάζει σε συγκεκριμένα εξώφυλλα παραμυθιών. Στη συνέχεια, τα παιδιά με τη βοήθεια της οθόνης αφής και της εφαρμογής «My own puzzle» συνέθεταν το εξώφυλλο του παραμυθιού για να διαβάσουν τον πραγματικό του τίτλο.



3^{ος} σταθμός



Δραστηριότητα 1: «Η καλή περιγραφή φέρνει απάντηση σωστή»

Η πρώτη δραστηριότητα στον σταθμό αυτό αφορούσε δραστηριότητες παραγωγής προφορικού λόγου και συγκεκριμένα περιγραφής γνωστών ηρώων παραμυθιών. Τα παιδιά έπρεπε να περιγράψουν στο ζευγάρι τους ένα γνωστό ήρωα

παραμυθιού χρησιμοποιώντας πολλά επίθετα, έτσι ώστε να εντοπίσει ποιος ήρωας περιγράφεται.

Δραστηριότητα 2: «Δύο ίδιες κάρτες αν θυμηθείς, θα 'σαι ο νικητής»

Στη δεύτερη δραστηριότητα τα παιδιά έπαιξαν παιχνίδι μνήμης με κάρτες που αποτελούσαν εξώφυλλα παραμυθιών.



4^{ος} σταθμός- «Με οδηγό τη φαντασία, φτιάχνω αστεία ιστορία»



Στον τέταρτο σταθμό τα παιδιά έπρεπε να φτιάξουν μια αστεία ιστορία επιλέγοντας κάρτες από δοχεία που περιλάμβαναν ήρωες, τοποθεσίες, ενέργειες και αντικείμενα. Στη δραστηριότητα αυτή, τα παιδιά έθεταν σε ενέργεια τη φαντασία τους και

παρήγαγαν γραπτώς μια αστεία ιστορία.



5^{ος} σταθμός - «Φαντασία και δημιουργία για έναν ήρωα με επιτυχία»

Στον πέμπτο σταθμό τα παιδιά φαντάζονταν τον δικό τους ήρωα και αφού τον δημιουργούσαν βάζοντάς του ρούχα, μαλλιά, αντικείμενα και εκφράσεις τον περιέγραφαν και έφτιαχναν το προφίλ του ήρωά τους.

